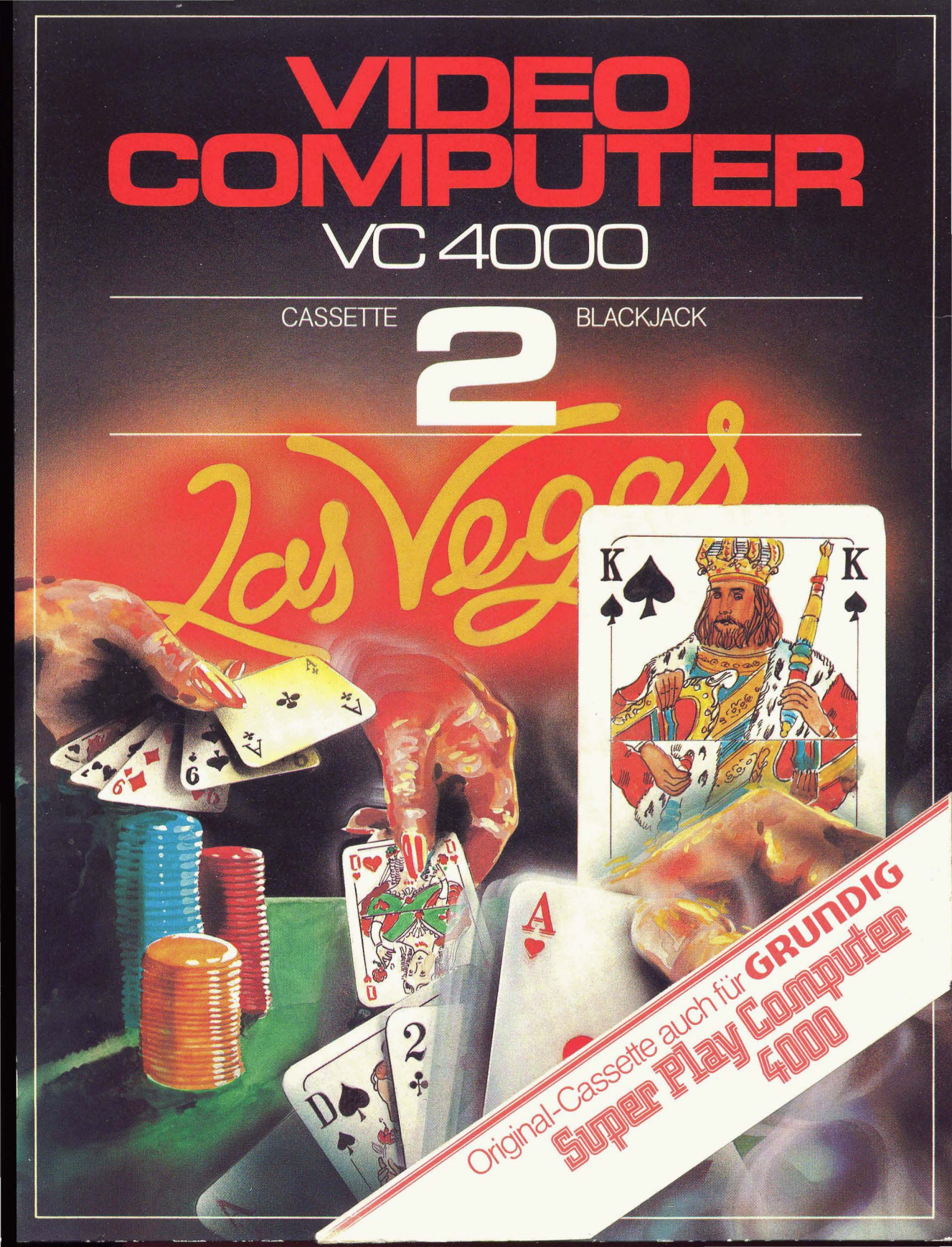
VIDEO COMPUTER

VC 4000

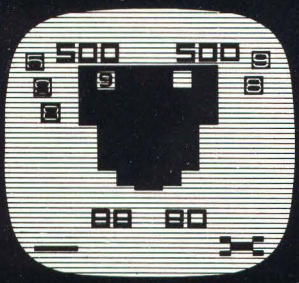
CASSETTE 2 BLACKJACK

Las Vegas

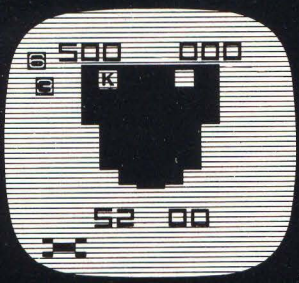


Original-Cassette auch für GRUNDIG Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI



Zwei Spieler gegen die Bank
Two players against the bank
Deux joueurs contre la banque



Ein Spieler gegen die Bank
One player against the bank
Un joueur contre la banque

Mit dieser Cassette können Sie Blackjack spielen – nach den Regeln, wie sie in Las Vegas gelten. Ihr Gegenspieler ist der Computer: er hält die Bank und teilt die Karten aus. Sie können gegen ihn gewinnen oder verlieren – je nachdem, ob das Glück auf Ihrer Seite ist oder nicht.

Die Cassette enthält zwei Spiel-Varianten: ein Spieler gegen die Bank oder zwei Spieler gegen die Bank.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an, und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht des Video-Computers.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ das Blackjack-Programm wird in den Video-Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint der Blackjack-Spieltisch. Alle Zählwerke stehen auf Null.

3. Trennen Sie die beiden Lochmasken (Stanzkarten) aus dieser Spielanleitung heraus und legen Sie sie auf die Tastenfelder der beiden Handspielgeräte.

4. Durch Drücken der Taste **START** des Video-Computers beginnt das Spiel „Zwei Spieler gegen die Bank". Durch Drücken der Taste ▶ schalten Sie das Programm „Ein Spieler gegen die Bank" ein.

With this Cassette you can play Blackjack according the Las Vegas rules. Your opponent is the Computer: it keeps the bank and hand, out the cards. You can win or loose against the Computer – if you have luck or not.

The cassette contains two game variations: one player against the bank or two players against the bank.

How to make your cassette operational:

1. Connect your Video Computer as instructed and insert the Cassette into the Video Computer.

2. Press key ◀◀ to write the programme into the Video Computer. On the TV screen a Blackjack table will appear. All scores are zero.

3. Tear off the two layers from the instruction booklet and position them on both keyboards of the Remote Controls.

4. By pressing key **START** of the Video Computer the programme „two players against the bank" starts. By pressing key ▶ you switch the programme „one player against the bank".

Avec cette cassette, vous pouvez jouer au blackjack selon les règles en vigueur à Las Vegas. Votre adversaire est l'ordinateur: il tient la banque et distribue les cartes. Vous pouvez gagner ou perdre, tout dépend si la chance est avec vous.

La cassette contient deux formules: un joueur unique contre la banque, ou deux joueurs contre la banque.

Pour utiliser la cassette:

1. Branchez l'ordinateur vidéo conformément aux indications et introduisez la cassette dans la case de l'ordinateur prévue à cet effet.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ l'ordinateur vidéo lit le programme „Blackjack". La table de blackjack apparaît sur l'ecran. Tous les compteurs sont à zéro.

3. Détachez les deux caches perforés (cartes poinconnées) du mode d'emploi et posez-les sur les claviers des deux appareils de commande.

4. Pour choisir la formule „Deux joueurs contre la banque", appuyez sur la touche **START**. Pour choisir le programme „Un joueur contre la banque", appuyez sur la touche ▶

THE PROGRAMMES

Two Players against the bank

1. On the upper side of your TV screen two digital scores 500 will appear. These numbers mean that each player can play with a starting capital of 500 DM (or £ or FF or $).

2. By pressing the keys „**10**" and „**1**" each player places his bet into the Video Computer. The scoring runs as long as the keys are pressed.

3. By pressing key „**ENTRY**" on both keyboards, the letters „E" in the lower corner of the TV screen will disappear *and the Video Computer* will hand out the cards.

4. Each player gets two cards to begin with, which are displayed on the screen. Also the bank gets two cards, one of which is not shown.

5. Each player has to try to get as close as possible to 21 points. The cards have the following value:

Numbers = actual value.

Picture cards:
(K = King, Q = Queen, J = Jack)
= 10 points

Ace (A) 11 or 1 point.

6. The left player has first entry. This *will be marked* by sign ⊢ in the lower left corner of the TV Screen. If the player wants further cards, he has to press key **HIT**. If he does not want a further card, he presses key **STAY**. This transfers the play to the right player (sign ⊢ in the lower right corner of the TV screen).

7. If the player gets more than 21 points, a minus sign will appear in his TV screen corner indicating loss of game.

8. When both players have made their choice, the bank displays its cards. This can be either two cards or further cards drawn by the bank.

9. The right player gets his result first. A victory fanfare and a plus sign on his TV screen corner indicate a win for him. His bet will be added to his starting capital. In the event of a player loosing, a funeral march sounds and on his TV screen corner a minus sign appears. His bet will be deducted from his starting capital.

10. The same system is used by the left player. In the event of a draw with the bank, the game will continue without allication of profit or loss.

11. An Ace by the bank showed at the beginning of a round, the sign „**I**" (Insurance) is showed to each player. The players have now the possibility to decide whether they want to be insured. Pressing the key **INS** means, that only the half of his bet will be deducted from his capital or will be added if he wins. Pressing key **NO INS** means, that the player does not want an insurance and the game continues normally.

12. If a player gets with the first two cards 21 points, he wins 1 1/2 times of his bet.

13. If a player gets with the two first cards 10 or 11 points, he can double his bet by pressing key **DOUBLE**. He then will get automatically only one further card. If he wins the game, he gets his bet doubled. If he looses the game, double of his bet will be deducted from his capital.

14. The game finishes if one or both players have no capital or has gained up to 999.

One player against the bank

The same system as for two players, but only the left remote control can be used.

LES PROGRAMMES

Deux joueurs contre la banque

1. Le nombre 500 apparaît deux fois sur le bord supérieur de l'écran. Ces nombres signifient que chaque joueur dispose d'un actif de 500 DM (ou £, FF, ou $) au début de la partie.

2. En appuyant sur les touches „**10**" et „**1**", chaque joueur enregistre sa mise. Le compteur tourne aussi longtemps qu'on appuie sur ces touches.

3. Les deux joueurs appuient alors sur la touche **ENTRY**. Aussitôt, les lettres E disparaissent des deux coins inférieurs de l'écran et l'ordinateur distribue les cartes.

4. Chaque joueur recoit deux cartes, qui sont retournées. Puis c'est au tour de la banque de recevoir deux cartes, la première seulement étant retournée.

5. Chaque joueur s'efforce à présent d'atteindre 21 points ou de s'approcher le plus possible de ce résultat. Les cartes ont les valeurs suivantes:

Cartes comportant un chiffre: ce même chiffre;

Cartes comportant un personnage: 10 points;
(K = Roi, Q = Dame, J = Valet)

As (A) : 11 points ou un point.

6. Le joueur de gauche intervient d'abord, comme l'indique le signe ⊢ dans le coin gauche de l'écran. S'il désire une carte supplémentaire, il actionne la touche **HIT**. Dans le cas contraire, il actionne la touche **STAY**. C'est alors à son partenaire de droite de jouer, ce qu'indique le signe ⊢ dans le coin inférieur droit de l'écran.

7. Si un joueur obtient plus de 21 points, un signe – apparaît dans le coin de l'écran qui lui est réservé: il a perdu.

8. Les deux joueurs étant intervenus, la banque retourne ses cartes. Il peut s'agir là des deux premières cartes, ou alors de cartes supplémentaires prises dans la pioche.

9. Les points du joueur de droite sont comptés en premier. Une marche triomphale et un signe + dans le coin de l'écran qui lui et réservé lui indiquent qu'ila gagné. Sa mise s'ajoute à l'actif initial. Si, au contraire, il a perdu, c'est une musique funèbre qui retentit, et un signe – apparaît dans le même coin de l'écran. Sa mise est soustraite de l'actif initial.

10. De la même manière sont comptés les points du joueur de gauche. Si, après un tour, les joueurs ont obtenu le même nombre de points que la banque, le jeu se poursuit sans gain ni perte.

11. Si, au début d'un tour, la banque retourne un as, la lettre **I** (Insurance) apparaît à l'intention de chaque joueur. Les joueurs ont alors la possibilité de décider s'ils veulent s'assurer: s'ils appuient sur la touche **INS**, la moitié de leur mise est soustraite à leur actif dans le cas où ils perdent; la moitié est ajoutée à leur actif s'ils gagnent. S'ils actionnent la touche **NO INS**, ils refusent l'assurance et le jeu se poursuit normalement.

12. Si un joueur obtient tout de suite 21 points, une somme équivalant à une fois et demie sa mise est ajoutée à son actif.

13. Si, au début du jeu, un joueur possède deux cartes qui valent ensemble 10 ou 11 points, il peut doubler sa mise en appuyant sur la touche **DOUBLE** il ne peut recevoir ensuite qu'une carte. S'il gagne, il recoit le double de la mise initiale. S'il perd, le double de la mise initiale est soustrait à son actif.

14. La partie est terminée quand l'un des deux joueurs a un actif nul ou lorsque son compte indique 999.

Un joueur contre la banque

Le jeu se déroule de la même manière qu'avec deux joueurs. Toutefois, seul l'appareil de commande gauche est actionné.